

Гессе, бисер и одинокий игрок

Сегодня уже невозможно оспаривать тот факт, что «...играть может только человек. Ни животное, ни бог играть не могут» [Финк Э. Основные феномены человеческого бытия // Проблема человека в западной философии. 1998. С. 360].

Но когда мы говорим о играющем человеке, именно о **одном** игроке, не одном из играющих, а о одном игроке, так, словно бы он и играет в одиночестве, не вступают ли наши слова в противоречие с самой сущностью игры?

С уверенностью мы можем говорить о игре в ее подлинном смысле, только говоря о игре в группе, или сюжетно-ролевой игре, как ее еще называют. Ничто не вызывает здесь подозрений: группа игроков устанавливает правила и назначает выигрыш, разграничивает пространство, выделяет для своей игры время, распределяются роли; в ходе игры участники эмоционально переживают действия партнеров по сценарию; а в результате испытывают неподдельное удовольствие от разыгранной партии, счастье от реализованной возможности спонтанно действовать, нарушать былые запреты, совершать несвойственные себе поступки. Нет ничего, что позволило бы нам усомниться в состоявшейся игре. Но также несомненен и тот факт, что разыграть такую игру один участник не сможет.

Однако все же попытаемся представить себе человека, который играл бы один. Одинокая фигура в зале игровых автоматов на самом деле не одинока: ее окружают зрители – это персонал игорного заведения. Когда человек направляется туда, ему всегда заранее известно, что там его ждут благодарные, заинтересованные в его появлении зрители. Зрители как бы подыгрывают ему. Он играет не один. Так же и одинокая фигура, играющая в компьютерную игру или раскладывающая карточный пасьянс, действительно играет, но не одна. Потому что компьютер и всё, окружающее персонажа в специально смоделированном для него игровом пространстве – это овеществленные, обезличенные (Например, пасьянс; нам не важно кого мы в него обыгрываем.) или наоборот искусственно персонализированные (Компьютерные игры часто используют образ врага, это субстантивированное Зло; нам здесь очень важно, кого мы обыгрываем – с Добром мы, может быть, и не стали бы сражаться.), Другие. Роли несуществующих игроков в отсутствие игроков исполняют игрушки. «Простые», как мячик, и «сложные», как компьютер, в действительности они тем более сложны, чем они проще. Потому что составные, сложно организованные машины (Монитор ПК не случайно так похож на человеческое лицо, а на игровых картах изображаются известные персонажи и так далее.) обладают большими возможностями в деле воссоздания других участников игрового процесса для играющего, чем, например, мяч (Это простейшее игрище конструирует Другого своей способностью отскакивать при ударе. Его движение, по самой природе мяча направлено на Другого. Если же такового не находится, мяч покидает игровое пространство, игра нарушается.) Точно так же игровой автомат из предыдущего примера – равноправный игровой партнер посетителя клуба. Более того, их игра – почти идеальный пример игры с «нулевой суммой», когда выигрыш одного из двух участников является проигрышем другого. Это одна из самых простых по своей структуре игр. Ее сценарий во всех тематических сборниках описывается в разделе игр для двух участников. Игрок не остается в таких играх один не в физическом, естественно, смысле, а в игровом, в том смысле, который важен будет для игры.

Нам кажется проблематичным также признать игрой деятельность, не имеющую в качестве силы, регулирующей ее течение, представления о выигрыше. К исследованиям, подчеркивающим социальный характер игровых процессов, навряд ли можно отнести «Номо Ludens» Йохана Хейзинги, однако уже здесь мы встречаем следующий фрагмент: «В одиночной игре достижение цели еще не означает выигрыша. Понятие выигрыша вступает в силу только тогда, когда игра ведется одним против другого либо двумя противными партиями» [Хейзинга Й. Номо Ludens. В тени завтрашнего дня. М., 2004. С. 90]. Это нельзя

оспорить: в одиночной игре действительно невозможен выигрыш. Зато это высказывание Хейзинги может быть усилено до утверждения, что «одиночных» игр вообще не существует в социальном мире.

Однако среди прочих нам известны исследования, посвященные игре, не знающей представлений о выигрыше, которые предлагают ответ на вопрос: каким образом может протекать игра, если в ее распоряжении находится только один участник? Существует традиция понимания игры, прежде всего, как игры воображения, как формы, в которой реализуется фантазия. Может быть, ведет свое начало она и не отсюда, но на, наш взгляд, наиболее полное выражение эта концепция получает у Германа Гессе. Он предлагает описание мира, в котором была бы возможна игра одного игрока – такой игрой, вероятно, может быть музицирование.

«Игра была поначалу не чем иным, как остроумным упражнением памяти и комбинационных способностей в среде студентов и музыкантов, и играли в нее... в Англии и Германии еще до того, как она была изобретена в Кельнском высшем музыкальном училище, где и получила свое название, которое носит и ныне, столько поколений спустя, хотя давно уже не имеет никакого отношения к бисеру» [Гессе Г. Игра в бисер. СПб., 2001. С. 22]. Игра родилась в виде комбинаций рядов бисера на проволочных стержнях, которые вместо алфавита, системы счета и нотных обозначений использовал теоретик музыки названной школы – Бастиан Перро. «Стержни соответствовали нотным линейкам, бусины – значениям нот и так далее, и таким образом он строил из бисера музыкальные цитаты или придуманные темы, изменял, транспонировал, развивал, варьировал их и сопоставлял их с другими» [Там же. С. 23]. Такие упражнения вкупе с тем способом запоминания проигранных ранее серий, который они используют, Гессе называет Игрой в бисер.

Когда мы читаем, что некто изобрел игру, в которую уже играли, это может означать, что до изобретения тех самых нотных счет, игра еще не была игрой. Перро закрепил своим изобретением уже существовавшую почти бесцельную, почти серьезную деятельность, реализуемую изначально парой игроков или в группе. После этого изобретения, игра вернулась в группу, наделенная уже языком и обладающая памятью. То есть когда говорится о воображении, о свободном движении фантазии одного человека, созидającego новые смыслы или разрушающего известные застывшие формы, но не пользующегося при этом особой знаковой системой, тогда речь идет о чем-то, что можно назвать лишь протоигрой, предигровой структурой в своей доязыковой стадии. И то развлечение, которое застает в академической среде Перро – это только протоигра. Настоящая, зрелая же игра всегда уже обладает языком. В игре же одного игрока, если даже она и существует, никогда не возникнет язык. Такой феномен невозможно будет изучать, и в этом смысле он рискует остаться для нас несуществующим.

Заметить на полях можно еще и то, что в одном из смыслов проволочная рама есть и форма игрища. В ней свернуто также и игровое время: так же как шахматная доска позволяет через какой-либо срок вернуться к ранее учрежденной расстановке сил, так и любая другая игрушка способна развернуть для игроков игровое пространство и время, устилаемая ими обыденную жизнь, как ковром, стадионом или театральными декорациями. Но вовлекая все это в игру и отдавая в распоряжение актеру, болельщику или судье, игра лишает их возможности оставаться наедине с собой; к их счастью или к их беде, отнимает у них одиночество.

Игра принципиально социальна. Невозможно играть одному.

И невозможно в игре оставаться одиноким. В этом секрет и ее успеха, и ее губительной притягательности.